

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

Vol 1, no 2, 2019, hlm. 95 - 104

Tersedia Online di <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpaud>

ISSN 2622-9765 (online)

ISSN 2654-3818 (cetak)



Pengaruh Pemanfaatan Permainan Sirkuit *Geometry Fun* Terhadap Kemampuan Fisik Motorik Kasar Kelompok B di TK An-Nur Malang

Heri Risdianti

TK Annur Malang

E-mail : heririsdianti@gmail.com. 08997142206

Abstract: This research purpose to know the influence of geometry fun circuit to gross motoric ability of group B children. This research use quantitative approach with experimental research methode by one-group-pretest-posttest design. The Data collecting by observation and documentation. Data analysis of this research used Pearson correlation technique then tested the hypothesis. Result of this research shows correlation 0,75 poin and t test 5,19 poin. The value of t-count was more than t-table, so Ho rejected and Ha accepted. The conclusion of the test, there were influence of geometry fun circuit to gross motoric ability of group B children in An Nur Kindergarten Malang.

Keywords: Circuit Geometry Fun, Rugged Motoric Physics, Group B

Abstrak: Tujuan penelitian untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pemanfaatan permainan sirkuit *geometry fun* terhadap kemampuan fisik motorik kasar kelompok B. Metode Penelitian yang digunakan adalah penelitian quasi eksperimen dengan rancangan *One-Group-Pretest-Posttest Design*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik korelasi pearson dan diuji hipotesisnya, data kuantitatif yang diperoleh berasal dari nilai yang diperoleh anak saat melakukan *pretest* dan *posttest*. Hasil pengujian menunjukkan korelasi sebesar 0,75 dan hasil uji t sebesar 5,19, sedangkan t tabel sebesar 2,08. Oleh karena nilai t hitung > t tabel, maka dapat dikatakan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Kesimpulan penelitian adalah adanya pengaruh pemanfaatan permainan sirkuit *geometry fun* terhadap kemampuan fisik motorik kasar kelompok B di TK An-Nur Malang.

Kata kunci: Permainan Sirkuit *Geometry Fun*, Fisik Motorik Kasar, Kelompok B

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu pendidikan yang diberikan kepada anak sebelum memasuki jenjang sekolah dasar. PAUD menyediakan berbagai program pendidikan bagi anak berusia 0-6 tahun dengan tujuan untuk memberikan fasilitas dan membantu menstimulasi semua aspek perkembangan yang anak miliki. Aspek perkembangan yang dikembangkan antara lain; fisik motorik, bahasa, kognitif, nilai agama dan moral, sosial emosional, dan seni. Aspek perkembangan anak akan lebih pesat berkembang apabila diberikan stimulasi dari usia dini. Oleh karena itu, pada pendidikan anak usia dini segala aspek perkembangan diberikan pada anak. Fisik

motorik merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang apabila diberikan stimulasi akan lebih berkembang lebih pesat.

Kemampuan fisik motorik adalah suatu aspek perkembangan yang berkaitan dengan melakukan suatu aktivitas yang melibatkan saraf dan otot tubuh anak. Kemajuan besar dalam kemampuan motorik kasar dan halus berada pada masa kanak-kanak awal (Santrock, 2011:12). Kemampuan motorik halus dapat dilakukan dengan mengajari anak untuk membalikkan halaman buku satu persatu. Anak-anak mengembangkan rasa penguasaan akan sesuatu melalui peningkatan kemampuan motorik kasar seperti berjalan dan berlari. Kemampuan fisik motorik kasar pada usia 5-6 tahun berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 antara lain: 1. melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk mengasah kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan; 2. melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-kepala dalam menirukan tarian atau senam; 3. melakukan permainan fisik dengan aturan; 4. terampil menggunakan tangan kanan dan kiri; 5. melakukan kegiatan kebersihan diri.

Morrison (2012:234) menyatakan bahwa program prasekolah harus mendukung pembelajaran melalui permainan. Hal ini karena permainan telah lama menjadi inti program prasekolah. Permainan telah dan akan tetap penting dalam program prasekolah. Permainan yang diberikan kepada anak mendukung terjadinya pembelajaran. Oleh karena itu, permainan menjadi suatu cara yang efektif untuk pembelajaran bagi anak. Pembelajaran yang dilakukan dengan permainan akan lebih mengasah kemampuan anak, karena ketika melakukan permainan anak dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan, menarik dan anak dapat mengekspresikan perasaannya. Selain itu, dengan permainan guru dapat melatih lebih dari satu aspek perkembangan anak. Salah satu permainan yang menarik untuk anak adalah dengan permainan sirkuit. Permainan sirkuit adalah permainan yang diberikan pada anak yang terdiri dari beberapa pos, yang setiap posnya memiliki rintangan yang harus dilakukan anak. Sirkuit yang diterapkan di TK dapat dilakukan secara berkelompok dan individu. Salah satu permainan sirkuit yang dapat mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar adalah permainan sirkuit geometri. Geometri yang dikenalkan berupa bentuk lingkaran, segitiga dan persegi. Permainan sirkuit juga melibatkan aktivitas fisik motorik kasar pada anak. Aktivitas yang diterapkan antara lain anak diajak melakukan kegiatan berjalan, berlari, dan melompat.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada anak kelompok B di TK An-Nur Malang diperoleh catatan mengenai kemampuan fisik motorik kasar sebagai berikut: 1. jumlah siswa kelompok B di TK An-Nur Malang sebanyak 23 anak; 2. sebagian anak masih kurang dalam melakukan kegiatan fisik motorik kasar; 3. sebagian besar anak belum dapat melakukan kegiatan melempar sesuatu secara terarah; 4. guru menggunakan permainan tradisional, lempar tangkap

bola, melompat, menendang, dan senam bersama. Pembelajaran pada kemampuan fisik motorik kasar yang diterapkan membuat anak kurang tertarik, bosan dan beberapa anak kurang bersemangat dalam melakukan kegiatan tersebut. Selain itu, pada kelompok B di TK An-Nur Malang masih banyak anak yang belum dapat melakukan kegiatan melempar sesuatu secara terarah, yang berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 sudah dapat dilakukan ketika anak berada di TK A.

Alternatif yang dapat diberikan sebagai pembelajaran terhadap kemampuan fisik motorik kasar di TK salah satunya yaitu dengan permainan sirkuit yang sudah teruji validasinya dan memiliki pengaruh terhadap perkembangan fisik motorik kasar anak. Karena sudah teruji validasinya, maka permainan sirkuit dapat mempengaruhi aspek kemampuan fisik motorik kasar pada anak. Asumsi tersebut didukung oleh penelitian Kurniasari (2017) dengan judul “Pengembangan Permainan *Happy Hopscotch* (Haphop) Pada Pembelajaran Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Ar Rohman Kota Pasuruan”. Penelitian tersebut menunjukkan sebuah pengembangan permainan yang melibatkan beberapa kegiatan pada pembelajaran motorik kasar. Penelitian tersebut membuktikan bahwa terdapat peningkatan pada perkembangan fisik motorik kasar setelah menggunakan permainan sirkuit yang aktivitasnya melempar, berlari dan melompat.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kartikasari (2016) dengan judul pengembangan permainan sirkuit geometri fun pada pembelajaran fisik motorik kasar kelompok B, yang menghasilkan permainan sirkuit sebagai alternatif pembelajaran dalam perkembangan fisik motorik kasar. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari permainan sirkuit geometri fun pada pembelajaran fisik motorik kasar anak kelompok B, maka dipilih penelitian dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Permainan Sirkuit Geometry Fun Terhadap Kemampuan Fisik Motorik Kasar Kelompok B di TK An-Nur Malang”.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan suatu metode penelitian yang diterapkan untuk mencari suatu pengaruh dari pemberian perilaku tertentu terhadap yang lain pada situasi yang terkendalikan (Sugiyono, 2014:72). Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan penelitian pre-eksperimen (*pre-experimental design*) dengan desain *One-Group-Pretest-Posttest Design*. Pada pelaksanaan penelitian dipilih secara random satu kelompok, dan sebelumnya kelompok tersebut diberikan *pretest* atau tes awal (O_1), lalu kelompok tersebut diberikan suatu perilaku (X), dan setelah pemberian perlakuan akan diadakan suatu *posttest* (O_2). Pada rancangan penelitian ini terdapat 2 variabel penelitian yang digunakan, yaitu: variabel bebas

dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah permainan sirkuit *geometry fun*. Variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan fisik motorik kasar.

Populasi dan Sampel penelitian ini adalah peserta didik TK An-Nur Malang pada kelompok B2 pada tahun 2018/2019 dengan jumlah 23 anak yang terdiri dari 14 laki-laki dan 9 perempuan. Penelitian dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian melibatkan guru kelompok B2 sebagai mitra penelitian dan anak kelompok B2 sebagai subyek yang diteliti.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dan dokumentasi. Pedoman observasi berisi daftar jenis kegiatan yang akan diamati, yaitu mengamati kemampuan fisik motorik kasar sebelum dan sesudah pemberian perlakuan melalui permainan sirkuit *geometry fun* pada kelompok B di TK An-Nur Malang. Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan *pretest* sebelum subyek memperoleh perlakuan, setelah subyek memperoleh perlakuan selanjutnya dilakukan *posttest* untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan permainan sirkuit *geometry fun*. Teknik dokumentasi tersebut digunakan untuk melihat kegiatan pembelajaran motorik kasar melalui pemanfaatan permainan sirkuit. Hasil dokumentasi ini dapat dijadikan petunjuk dan pertimbangan pelaksanaan tindakan selanjutnya dan penarikan kesimpulan

Instrumen penelitian yang digunakan antara lain lembar observasi *pretest* dan *posttest*, dan dokumentasi. Lembar observasi *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mendapatkan data dan informasi tentang perkembangan anak sebelum dan sesudah pemberian perlakuan menggunakan permainan sirkuit *geometry fun*. Data dan informasi yang diambil yaitu perkembangan fisik motorik kasar anak. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah foto-foto kegiatan pada saat pemberian perilaku berlangsung agar dapat memberikan informasi yang lebih akurat dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan permainan sirkuit *geometry fun*.

Analisis data dilakukan setelah pelaksanaan penelitian, setelah data telah terkumpul. Data akan dianalisis menggunakan statistik. Data berupa lembar observasi *pretest* dan *posttest* dan foto yang akan dianalisis. Data yang di dapat akan dihitung menggunakan rumus korelasi pearson dan diuji hipotesisnya menggunakan uji t.

HASIL

Berdasarkan hasil observasi dari *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada kelompok B di TK An-Nur Malang di dapatkan bahwa pemanfaatan permainan sirkuit *geometry fun* memiliki pengaruh terhadap kemampuan fisik motorik kasar yang signifikan. Terlihat dari perbedaan yang didapatkan dari hasil observasi *pretest* dan *posttest*. Berikut adalah tabel hasil observasi *pretest* dan *posttest*.

Tabel 1. Hasil Observasi *Pretest* dan *Posttest*

	Aspek yang dinilai (Skor)					Jumlah Skor
	Keseimbangan	Kekuatan	Kelincahan	Kelentukkan	Ketepatan	
Rata-rata <i>Pretest</i>	3,13	2,7	3,17	3,39	2,78	15,17
Rata-rata <i>Posttest</i>	3,78	3,35	3,78	3,91	3,44	18,26

Hasil skor pada kemampuan fisik motorik kasar anak dengan unsur keseimbangan, kekuatan, kelincahan, kelentukkan, dan ketepatan sebelum anak mendapatkan perlakuan dengan pemanfaatan permainan sirkuit *geometry fun* masih rendah, terlihat dari hasil rata-rata yang diperoleh secara keseluruhan sebesar 15,17. Rata-rata skor kemampuan fisik motorik kasar anak pada unsur keseimbangan adalah 3,13; dari unsur kekuatan adalah 2,7; dari unsur kelincahan adalah 3,17; dari unsur kelentukkan adalah 3,39 dari unsur ketepatan adalah 2,78.

Setelah diberikan perlakuan terdapat perbedaan pada hasil tes kemampuan fisik motorik kasar anak. Perbedaan hasil yang ada mengarah positif, karena hasil yang di dapat lebih bagus. Hasil rata-rata keseluruhan skor *posttest* pada aspek yang dinilai terhadap kemampuan fisik motorik kasar sebesar 18,26. Rata-rata skor kemampuan fisik motorik kasar anak pada unsur keseimbangan adalah 3,78; dari unsur kekuatan adalah 3,35; dari unsur kelincahan adalah 3,78; dari unsur kelentukkan adalah 3,91 dari unsur ketepatan adalah 3,44.

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan membandingkan hasil nilai sebelum dan sesudah pemberian perilaku dengan memanfaatkan permainan sirkuit *geometry fun*. Analisis hasil eksperimen *pretest* dan *posttest* di TK An-Nur Malang digunakan rumus korelasi dari Sugiyono (2014: 187), yaitu:

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis *Pretest* dan *Posttest*

	X ₁	Y ₁	(X ₁ -X) (x)	(Y ₁ -Y) (y)	(x ²)	(y ²)	(xy)
Total	349	420	0,09	0,02	103,33	31,99	43,07
Rata-rata	15,17	18,26			4,49	1,39	1,87

Berdasarkan data perhitungan dengan menggunakan uji t pada tabel 4.3 analisis data hasil *pretest* dan *posttest*, diperoleh hasil $t_{hitung} = 5,19$ dengan taraf signifikansi 5% (untuk pendidikan) yaitu 0,413, nilai r sebesar 0,75, dan nilai t tabel sebesar 2,08. Oleh karena itu, dapatkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

PEMBAHASAN

Pada pertemuan pertama sebelum anak mendapatkan perlakuan dengan memanfaatkan permainan sirkuit *geometry fun*, anak terlebih dahulu diberi *pretest* berupa kegiatan yang terdiri

dari 5 unsur yaitu keseimbangan, kekuatan, kelincuhan, kelentukkan, dan ketepatan. Kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan fisik motorik kasar dilakukan di lapangan pada awal pembelajaran. Peneliti bertindak sebagai pelaksana dan guru kelas bertindak sebagai kolaborasi selama pembelajaran fisik motorik berlangsung sedangkan pada kegiatan pembelajaran yang lain peneliti bertindak sebagai pendamping dari guru kelas maupun guru sentra. Hasil dari jumlah skor *pretest* secara keseluruhan sebesar 349 dengan rata-rata sebesar 15,17.

Berdasarkan hasil yang didapat dari *pretest* tersebut, maka dapat dikatakan bahwa kemampuan fisik motorik kasar anak masih kurang. Faktor yang mempengaruhi kurangnya kemampuan fisik motorik kasar adalah sedikitnya rangsangan yang diberikan pada anak serta pembelajaran yang kurang menarik bagi anak, sehingga kemampuan fisik motorik kasar anak tidak berkembang secara maksimal. Hal ini sesuai dengan teori dari Hurlock (1978:154) yang menyatakan bahwa kemampuan motorik anak dapat dimaksimalkan melalui adanya rangsangan, dorongan, dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh. Kurangnya stimulus yang diterima anak menjadikan permasalahan terhadap kemampuan fisik motorik kasar anak, karena kemampuan fisik motorik anak usia 4-5 tahun seharusnya dapat menguasai kegiatan yang terdapat pada *pretest*, sesuai dengan pendapat Syamsu (dalam susanto, 2017:34) yang menyatakan bahwa karakteristik kemampuan fisik motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun antara lain: a. melompat; b. mengendarai sepeda anak; c. menangkap bola; d. bermain olahraga. Pembelajaran pada kemampuan fisik motorik kasar yang diterapkan membuat anak kurang tertarik, bosan dan beberapa anak kurang bersemangat dalam melakukan kegiatan fisik motorik.

Pembelajaran fisik motorik kasar dapat diberikan pada anak melalui kegiatan fisik yang dapat merangsang kemampuan fisik motorik kasar anak. Hal ini sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Zeng, Ayyub, Sun, Wen, Xiang, & Gao (2017:1) yang menyatakan bahwa kemampuan motorik kasar anak dapat dikembangkan melalui kegiatan fisik. Kemampuan motorik kasar anak dapat diberikan melalui berbagai aktivitas yang dilakukan oleh berbagai anggota tubuh anak. Menurut Syaodih (1995:11) menyatakan bahwa kemampuan motorik kasar merupakan penggunaan otot tubuh secara berlebihan melalui berbagai aktivitas yang melibatkan gerakan berbagai anggota tubuh anak. Sehingga ketika guru akan mengasah kemampuan motorik kasar anak tidak hanya dengan kegiatan menggunakan tangan atau kaki saja. Namun, dapat diberikan aktivitas koordinasi antara tangan dan kaki anak. Hal ini dikarenakan, apabila hanya menggunakan tangan atau kaki saja anak akan kurang tertarik dan menimbulkan kemampuan anak tidak berkembang sesuai harapan.

Gerakan yang menggunakan koordinasi tangan dan kaki yang dilakukan anak harus mempertimbangkan kebugaran jasmani. Kebugaran jasmani termasuk kelincuhan, keseimbangan, dan kebugaran erobik lainnya memiliki suatu hubungan dengan kegiatan fisik yang akan dilakukan

oleh anak (Burgi, Mayer, Granacher, Schindler, Marquesvidal, Kriemler, & Puder, 2011:7). Sehingga sangat penting apabila kegiatan fisik yang akan dilakukan oleh anak harus memperhatikan unsur-unsur kebugaran jasmani yang ada. Unsur-unsur yang ada pada kebugaran jasmani sesuai fisik anak usia dini antara lain: kekuatan, daya tahan, kelincahan, kelentukan, kecepatan, ketepatan, koordinasi, dan keseimbangan (Sudarsini, 2016:74).

Pada pertemuan setelah dilakukan perlakuan dengan memanfaatkan permainan sirkuit *geometry fun* dilakukanlah *posttest*. Kegiatan *posttest* yang diberikan pada anak sama dengan kegiatan yang diberikan ketika *pretest*. Hasil *posttest* yang di dapat dari jumlah skor keseluruhan sebesar 420 dengan rata-rata 18,26. Berdasarkan hasil dari *posttest*, dapat dikatakan bahwa setelah dilakukan perlakuan dengan memanfaatkan permainan sirkuit *geometry fun* ada perubahan yang baik terhadap kemampuan fisik motorik kasar anak. Hal ini terlihat dari banyaknya anak yang sudah dapat melakukan aktivitas fisik dengan baik pada kegiatan *posttest*. Pada permainan sirkuit *geometry fun* dalam pemberian *treatment*, kemampuan fisik motorik kasar anak lebih terstimulasi. Permainan sirkuit *geometry fun* adalah suatu permainan yang memiliki keterkaitan dengan perkembangan fisik motorik kasar pada anak kelompok B (Kartikasari, 2016:23). Permainan sirkuit sendiri memiliki keterkaitan dengan kemampuan fisik motorik kasar. Hal ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa permainan sirkuit merupakan permainan yang dapat melatih kemampuan fisik motorik kasar pada anak dengan unsur kebugaran antara lain kekuatan, kelincahan, ketepatan kecepatan, keseimbangan, koordinasi, dan kelentukkan (Umi, 2017: 21).

Pada permainan sirkuit *geometry fun* terdapat 5 pos yang tiap posnya terdiri dari kegiatan yang menggunakan koordinasi tangan dan kaki, sehingga ketika anak melakukan kegiatan *posttest*, kemampuan fisik motorik kasar anak lebih baik dibandingkan dengan sebelum adanya pemberian *treatment*. Sirkuit rangkaian kegiatan fisik motorik yang terdiri dari berbagai aktivitas motorik yang memaksimalkan semua unsur kesegaran jasmani dapat menstimulus kemampuan fisik motorik kasar. Keseimbangan, kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelincahan, kelentukan, koordinasi gerak, dan ketepatan adalah beberapa unsur-unsur kesegaran jasmani (Landy & Burrige, 2002:12).

Stimulasi pada unsur-unsur kesegaran jasmani melalui pemanfaatan permainan sirkuit bertujuan untuk menyamakan kemampuan fisik motorik kasar yang dimiliki anak sesuai dengan usianya. Tujuan permainan *geometry fun* antara lain: sebagai motivasi anak untuk lebih bersemangat dan aktif melakukan kegiatan yang mengembangkan fisik motorik kasar dalam bentuk permainan yang menarik; dapat meningkatkan pembelajaran fisik motorik kasar anak di TK B dengan tujuan untuk mengasah keseimbangan, kekuatan, kelentukan, ketepatan, dan kelincahan; dapat mengasah mental anak dan memotivasi anak dalam melakukan kompetisi, serta dapat meningkatkan rasa percaya diri yang dimiliki anak dalam melakukan sesuatu (Kartikasari,

2016:23). Oleh karena itu, permainan sirkuit *geometry fun* dapat dijadikan alternatif dalam menstimulasi kemampuan fisik motorik kasar anak.

Uraian hasil *posttest* di atas menghasilkan kesesuaian perkembangan fisik motorik kasar anak dengan usianya yaitu 5-6 tahun. Seperti teori yang disampaikan oleh Gallahue & Ozmun (2006:190) yang menyatakan bahwa perkembangan fisik motorik kasar pada usia 5-6 sebagai berikut: anak mampu melompat layaknya orang dewasa seperti: melompat dengan pengukuran jarak, ketinggian, dan dari untuk mencapai suatu ketinggian; anak mampu melompat dengan satu kaki dan dua kaki; melompat dengan terampil; anak mampu melakukan lompatan dan melangkah bergantian. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa anak sudah dapat melakukan kegiatan yang seharusnya dilakukan oleh usia sebelumnya, yaitu 4-5 tahun atau Kelompok A.

Berdasarkan hasil data *posttest* yang diperoleh didapatkan bahwa skor pada kemampuan fisik motorik kasar anak mengalami perubahan kearah positif. Pendapat ini terlihat dari banyaknya anak yang sudah mendapat skor 4 di tiap aspek yang dinilai dan hanya satu anak yang mendapat skor 2 yaitu pada unsur ketepatan. Jadi, dapat dikatakan bahwa setiap 5 unsur pada kemampuan fisik motorik kasar anak mengalami perubahan kearah positif setelah pemberian perlakuan atau *treatment* dengan memanfaatkan permainan sirkuit *geometry fun*.

Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan memanfaatkan permainan sirkuit *geometry fun*. Perbedaan tersebut yang membuktikan adanya pengaruh dari perilaku yang diberikan. Pengaruh kemampuan fisik motorik kasar yang dialami anak kearah yang lebih baik di dalam penelitian ini terlihat pada perbedaan hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dengan menggunakan rumus statistik sebagaimana telah disajikan sebelumnya. Maka dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pengaruh pemanfaatan permainan sirkuit terhadap kemampuan fisik motorik kasar anak sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Hadisamita & Syarifuddin, (1996: 110) bahwa latihan sirkuit merupakan suatu sistem latihan yang dapat menghasilkan perubahan-perubahan positif pada kemampuan motorik dan memperbaiki kesegaran jasmani pada tubuh, antara lain kekuatan otot (*muscular strength*), daya tahan, kecepatan, dan fleksibilitas. Oleh karena itu, permainan sirkuit dapat dijadikan alternatif dalam merangsang kemampuan fisik motorik kasar anak.

Permainan sirkuit *geometry fun* memiliki banyak manfaat bagi kemampuan fisik motorik kasar anak. Manfaat yang di dapatkan antara lain sebagai berikut: dapat dijadikan referensi untuk melakukan inovasi permainan dalam pembelajaran semua aspek perkembangan, dapat dijadikan salah satu alternatif pada pembelajaran fisik motorik kasar anak, anak lebih senang dan bersemangat, memotivasi dan merangsang rasa ingin tahu anak, dan bagi peneliti dapat memberikan penemuan baru melalui permainan yang mudah, senang, dan aman dengan mengenalkan bentuk geometri pada pembelajaran fisik motorik kasar (Kartikasari, 2016:24-25).

Manfaat yang diterima oleh anak akan memaksimalkan stimulus terhadap kemampuan fisik motorik kasar anak, karena ketika melakukan kegiatan anak merasa tertarik dan senang.

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Kurniasari (2017) dengan judul “Pengembangan Permainan *Happy Hopscotch Rohman* di Kota Pasuruan”. Penelitian tersebut menunjukkan adanya suatu peningkatan terhadap kemampuan fisik motorik kasar setelah dilakukannya aktivitas fisik dengan permainan sirkuit. Pemberian kegiatan fisik kepada anak memerlukan suatu strategi. Strategi yang dapat mempengaruhi kemampuan fisik motorik kasar yaitu metode demonstrasi dan metode penugasan atau praktek langsung.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat diketahui bahwa ada pengaruh pemanfaatan permainan sirkuit *geometry fun* terhadap perkembangan fisik motorik kasar anak. Dengan demikian, dapat dibuktikan bahwa permainan sirkuit *geometry fun* dapat dijadikan suatu alternatif untuk membantu dalam proses kegiatan pembelajaran yang efektif, karena akan melatih 5 unsur pada kemampuan fisik motorik kasar anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pengujian hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh pemanfaatan permainan sirkuit *geometry fun* terhadap kemampuan fisik motorik kasar kelompok B di TK An-Nur Malang sebesar 5,19. Pengaruh yang diberikan kearah positif, karena perbedaan dari hasil rata-rata *pretest* 15,17 dan hasil rata-rata *posttest* 18,26. Dengan demikian pemanfaatan permainan sirkuit *geometry fun* dapat dijadikan sebagai salah satu kegiatan pembelajaran di TK untuk melatih kemampuan fisik motorik kasar anak agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan yang lebih lanjut

Peneliti memberikan saran bagi sekolah untuk lebih memotivasi guru agar dapat memanfaatkan permainan sebagai metode pembelajaran yang di dalamnya terdapat berbagai kegiatan aktivitas fisik anak, bagi guru adalah untuk menggunakan permainan sirkuit *geometry fun* sebagai alternatif dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar yang menarik dan menyenangkan bagi anak, dan saranbagi peneliti selanjutnya adalah lebih memperhatikan luas halaman yang digunakan sebagai tempat bermain, serta diharapkan dapat mengembangkan dan menambah inovasi baru pada pemanfaatan permainan sirkuit *geometry fun* sehingga lebih variatif, menarik dan dapat menyenangkan untuk dilakukan oleh anak dalam pembelajaran

DAFTAR RUJUKAN

- Burgi, F., Mayer, U., Granacher, U., Schindler., P, Marquesvidal., Kriemler, S., & Puder, JJ. 2011. Relationship of Physical Activity with Motor Skills, Aerobic Fitness and Body Fat in Preschool Children: A Cross-Sectional and Longitudinal Study (Ballabeina). *International Journal of Obesity*, 35(7), 937–44. Retrieved from <https://www.researchgate.net>.
- Gallahue, D.L., & Ozmun, J.C. 2006. *Understanding Motor Development Infants, Children, Adolescents, Adults*. New York: McGraw-Hill Education.
- Hurlock, E.B._____. *Perkembangan Anak*. Terjemahan Meitasari Tjandrasa & Muslichah Zarkasih. Jakarta: Erlangga. 1978.
- Kartikasari, R. 2016. *Pengembangan Permainan Sirkuit Geometri Fun Pada Pembelajaran Fisik Motorik Kasar Kelompok B*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Kurniasari, F. 2017. *Pengembangan Permainan Happy Hopscotch (Haphop) Pada Pembelajaran Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Ar Rohman Kota Pasuruan*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Landy, J & Burridge, K. 2002. *50 Cara Mengasah Anak Agar Memperoleh Kebugaran Jasmani*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Morrison, G. S. 2012. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Terjemahan Suci Romadhona & Apri Widiastuti. Jakarta: PT. Indeks. 2008.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. UGM (Online),(<http://luk.tsipil.ugm.ac.id>), diakses 2 Desember 2018.
- Santrock, J.W. 2011. *Masa Perkembangan Anak*. Terjemahan Verawaty Pakpahan & Wahyu Anugraheni. Jakarta: Salemba Humanika. 2009.
- Sugiyono. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudarsini. 2016. *Pendidikan Jasmani Adaptif*. Malang: Gunung Samudera. (Online), (<https://books.google.co.id>), diakses 29 Desember 2018.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep & Teori)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Syaodih, E. 1995. *Psikologi Perkembangan*, (Online), (<http://file.upi.edu>), diakses 28 Desember 2018.
- Umi, K. 2017. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun melalui Permainan Sirkuit Smart and Brave di TK Al-Hidayah Rejowinangun Kademangan Blitar*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Zeng, N., Ayyub, M., Sun, H., Wen, X., Xiang, P., & Gao, Z. 2017. Effects of Physical Activity on Motor Skills and Cognitive Development in Early Childhood: A Systematic Review. *BioMed Research International* 2017(1), 1–13. Retrieved from <https://www.researchgate.net>.